Чистильщик

РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ 2
Системные требования 3
Установка и запуск 3
КОНФИГУРАЦИЯ ИГРЫ 4
НАСТРОЙКА ИГРЫ 9
ИГРА 15
Основные персонажи 15
Оружие 16
Артефакты 18
Экран игрока (ЭИ) 19
ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА 21
АВТОРЫ 23
ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ 26

ВВЕДЕНИЕ

Чистильщик – это игра в стиле First Person Shooter, действие которой развивается в ближайшем будущем в различных частях земного шара, а также в параллельных мирах. Вы будете получать информацию о развитии сюжета игры и о том, что нужно делать, посредством видеороликов.

Прогулка оборачивается чисткой

Стивен Гейст – бывший солдат Сил Быстрого Реагирования – разорвал контракт и начал работать барменом. Ничем не отличавшийся от многих других барменов, Стивен жил спокойной и размеренной жизнью, обслуживая клиентов и собирая последние слухи. Но его мирной жизни пришел конец после того, как он встретил свою бывшую девушку – Лин Бродман. От нее он узнает, что всемирно известная религиозная организация – «Церковь Нового Рассвета» – занимается покупкой человеческих душ. Через несколько дней при таинственных обстоятельствах без вести пропадает Лин. В тоже время в районе, где стоит особняк главы Церкви Нового Рассвета, начинаются беспорядки. Стивен решает, что эти два события связаны, и отправляется на поиски Лин.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Минимальные

Поддерживаемые операционные системы: Windows 98, Windows 2000, Windows XP
Процессор: 1500 МГц
Оперативная память: 256 Мб
Видеокарта: GeForce 3 64 Мб
Звуковая карта: совместимая с Direct Sound
Версия DirectX: DirectX 9.0 и выше
CD-ROM: x8
Свободное место на жестком диске: 1.5 Гб

Рекомендуемые

Поддерживаемые операционные системы: Windows 98, Windows 2000, Windows XP
Процессор: 2500 МГц
Оперативная память: 512 Мб
Видеокарта: GeForce 5600 FX 128 Мб
Звуковая карта: совместимая с Direct Sound
Версия DirectX: DirectX 9.0 и выше
CD-ROM: x8
Свободное место на жестком диске: 1.5 Гб

УСТАНОВКА И ЗАПУСК

1. Вставьте первый диск с игрой «Чистильщик» в устройство для чтения CD-ROM. Установка должна начаться автоматически. Если этого не происходит, воспользуйтесь Windows Explorer (Проводник), откройте с его помощью игровой диск и запустите файл setup.exe в корневом каталоге диска «Чистильщик».

2. Программа-инсталлятор проведет вас через весь процесс установки.

3. Чтобы запустить игру, выберите Start> Programs> Buka> Чистильщик (Пуск> Программы> Buka> Чистильщик) и запустите «Играть».

ДЛЯ УДАЛЕНИЯ ЧИСТИЛЬЩИКА:

Выберите Start> Programs> Buka> Чистильщик> Uninstall (Пуск> Программы> Buka> Чистильщик> Удалить), либо воспользуйтесь утилитой установки/удаления программ (Windows add/remove) из панели управления.

КОНФИГУРАЦИЯ ИГРЫ

Конфигурацию игры вы можете настроить при первом запуске игры или запустив файл config.exe. Все текущие настройки будут сохранены при последующих запусках игры. Часть настроек продублирована в настройках видео и звука в опциях настроек в главном меню самой игры.

Настройка графики
Разрешение: 1024x768
Частота: 10
32 битный цвет
Тройной буфер
Аппаратное ускорение
Детальные текстуры
Зеркала
Компрессия текстур
Бамп-маппинг
Постобработка сцены
Тени персонажей
Тени объектов
Проекция неба
Самозатенение
Дальность зрения: Far
Фильтрация текстур: Trilinear+Aniso
Анизотропия: 8
Качество текстур: Maximum
Качество бампа: Maximum
Качество карт света: 32 bit (best)
Качество теней
Мягкие тени
Pixel Shader v1.1
Vertex Shader v1.1

Настройка звука
Включить звук
Аппаратное ускорение
Использование EAX
Включить музыку
Громкость музыки
Громкость динамической музыки
Громкость звука
Антиалиасинг: none

Min — Плотность растительности — Max
Рисовать растительность
Дальность отсечения растительности
Анимация растительности
Детализация N-патчей
Включить N-Патчи
Гамма коррекция

OK
Отмена

***Внимание!** Большая часть опций видео влияет на производительность и на качество графики в игре.*

НАСТРОЙКА ГРАФИКИ

ОПИСАНИЕ ВЫПАДАЮЩИХ МЕНЮ:

Частота: настройка частоты обновления экрана. Вы можете выбрать фиксированную частоту обновления экрана из списка доступных частот или выбрать Default (оставить по умолчанию). В последнем случае значение частота обновления экрана будет определяться Windows как оптимальное для выбранного разрешения игры.

Дальность зрения: дальность отсечения геометрии, т.е. расстояние, на котором уже не происходит визуализация игрового мира для игрока. Доступные значения: Far (далеко), Medium (среднее) и Near (близко). Для минимальной конфигурации компьютера рекомендуется выбрать Near.

Фильтрация текстур: тип фильтрации текстур. Доступные значения: Linear, Anisotropic, Trilinear + Anisotropic, Trilinear. Самый низкокачественный режим – Linear, самый качественный и ресурсоемкий – Trilinear + Anisotropic. Для минимальной конфигурации компьютера рекомендуется выбрать Linear.

Анизотропия: качество фильтрации текстур. Доступные значения: 1, 2, 4, 8. Самый качественный и медленный – 8, самый быстрый – 1.

Качество текстур: качество текстур в игре. Доступные значения: Maximum (высокое качество), Medium (среднее качество), Low (низкое качество), Very Low (очень низкое качество). Этот параметр влияет на количество используемой игрой видеопамяти. Если Ваш видеоадаптер имеет больше 128-х мегабайт видеопамяти, используйте значение Maximum (высокое качество).

Качество карт бампа: размер текстуры карты бампа. Доступные значения: Maximum (высокое качество), Medium (среднее качество), Minimum (низкое качество), Если Ваш видеоадаптер имеет больше 128-х мегабайт видеопамяти, используйте значение Maximum.

Качество карт света: качество карт освещенности. Доступные значения: 32bit [best] (высокое качество), 16bit [good] (среднее качество), compress [poor] (низкое качество). Этот параметр влияет на количество используемой игрой видеопамяти. Если Ваш видеоадаптер имеет больше 128-х мегабайт видеопамяти, используйте значение 32bit [best] (высокое качество). Опция compress [poor] обеспечивает наибольшую производительность, но приводит к появлению заметных артефактов при выводе графики.

Антиалиасинг: сглаживание краев полигонов на экране, доступные значения – none (нет сглаживания), 2 samples, 4 samples.

Внимание! Выбор «4 samples» для разрешений экрана выше 800x600 может сильно замедлить вывод графики на экран.

В опциях графики есть возможность выбрать версию вершинных и пиксельных шейдеров. Для Pixel Shader поддерживаются версии 1.1, 1.2, 2.0, для Vertex Shader поддерживаются версии 1.1, 2.0.

Внимание! Ваша видеокарта может полностью не поддерживать выбранную версию шейдеров на аппаратном уровне, поэтому возможно замедление вывода графики на экран.

ОПИСАНИЕ ЧЕКБОКСОВ:

32-х битный цвет: включает вывод игровой графики в режиме 32bit на пиксель. Если выключено, ставится режим 16bit на пиксель. Режим 32bit на пиксель улучшает качество изображения, но, возможно замедление игры.

тройной буфер: включение тройной буферизации экрана. Эта опция может ускорить вывод графики на экран, но, особенно совместно с выключенной опцией 32-х битный цвет, возможно появление артефактов при визуализации трехмерных объектов дальнего и среднего плана.

аппаратное ускорение: использовать TnL (аппаратный блок трансформации и освещения). Сильно ускоряет вывод графики в игре для видеокарт GeForce и старше.

детальные текстуры: включить отображение детальных текстур.

зеркала: эта опция включает в игре зеркала и зеркальные поверхности. Для минимальной конфигурации компьютера рекомендуется их выключить.

компрессия текстур: включить компрессию текстур. Если Ваш видеоадаптер имеет больше 128-х мегабайт видеопамяти, компрессию текстур можно не включать.

бамп-маппинг: эта опция включает проработку дополнительного рельефа на моделях оружия, персонажей и других объектов в игре.

постобработка сцены: эта опция включает дополнительные эффекты – эффект искажения от горячего воздуха, преломление в толще воды и пр. Может привести к заметному падению производительности Вашего компьютера в игре. Для минимальной конфигурации компьютера эту опцию рекомендуется выключить.

тени персонажей: включить для персонажей проекционные тени от источников света.

тени объектов: включить для объектов проекционные тени от источников света.

мягкие тени: включить сглаживание краев теней.

качество теней: ползунок, регулирующий качество теней, отбрасываемых персонажами. Влево – тени от персонажей хуже, вправо – лучше. Для минимальной конфигурации компьютера рекомендуется уменьшать качество теней.

проекция неба: включить на земле проекционные тени от облаков.

самозатенение: включить самозатенение персонажей. Включение этой опциии может привести к серьезному падению производительности.

Гамма-коррекция: ползунок, регулирующий уровень яркости экрана монитора в игре.

Внимание! Одновременное включение опций постобработка сцены, тени объектов, тени персонажей, бамп-маппинг, самозатенение может привести к заметному снижению производительности и снижению среднего числа кадров в секунду. Не рекомендуется для систем с минимальной или близкой к ней конфигурацией.

НАСТРОЙКИ ЗВУКА

ОПИСАНИЕ ЧЕКБОКСОВ:

Включить звук: включить или выключить звуковое сопровождение в игре.

Аппаратное ускорение: использовать аппаратное ускорение звука. Эта опция может быть заблокирована для некоторых старых звуковых карт.

Использование EAX: выберите этот пункт для включения EAX звуковых эффектов (требует аппаратного микширования и поддержки EAX).

Включить музыку: включить или выключить воспроизведение музыки в игре.

Громкость музыки: ползунок громкости воспроизведения музыки.

Громкость динамической музыки: ползунок громкости динамического звукового сопровождения.

Громкость звука: ползунок громкости воспроизведения звука.

ДРУГИЕ ОПЦИИ

Рисовать растительность: показывать растительность в игре. Для минимальной конфигурации компьютера рекомендуется выключить эту опцию.

Анимация растительности: включить анимацию растительности.

Плотность растительности: ползунок, регулирующий плотность растительности в игре.

Внимание! Максимальные значения этого параметра могут привести к заметному увеличению времени загрузки уровней игры. Рекомендованное значение – примерно в центре шкалы для любых конфигураций.

Дальность отсечения растительности: дальность отсечения растительности, т.е. расстояние, на котором для игрока уже не происходит визуализации растительности.

Внимание! Увеличение этого параметра может привести к сильному падению частоты кадров. Рекомендованное значение – примерно в центре шкалы для любых конфигураций.

Включить N-патчи: опция сглаживания моделей по технологии N-Pathes от компании ATI Technologies, активна только на видеоадаптерах серии Radeon от компании ATI Technologies.

Детализация N-патчей: ползунок, настраивающий степень сглаживания моделей при включенной опции Включить N-патчи.

НАСТРОЙКА ИГРЫ

ГЛАВНОЕ МЕНЮ



После загрузки «Чистильщика» вы попадаете в главное меню. Оно содержит следующие опции:

НОВАЯ ИГРА

Выберете пункт «Новая игра» для запуска одиночной игры. Укажите желаемую сложность игры. Для продолжения укажите «Новая игра». Для выхода в главное меню нажмите Escape.

СОХРАНИТЬ ИГРУ

Для сохранения текущей игры укажите пункт «Сохранить игру». На выбор доступны 12 слотов для сохранения. При записи сохраняется так же скриншот этого места и название уровня. Укажите «Принять», если Вы желаете сохранить игру или «Отмена», если хотите закрыть панель сохранения и выйти в главное меню.

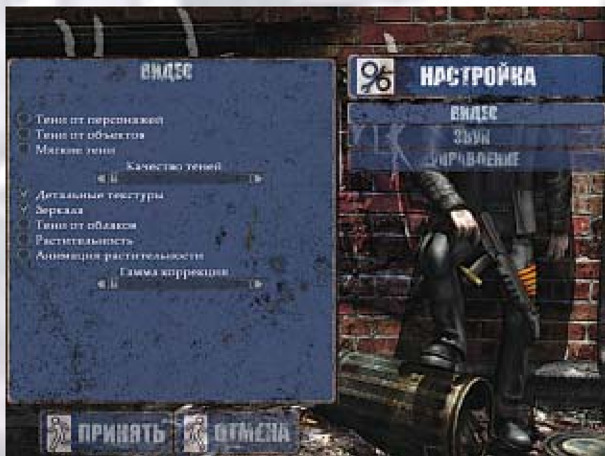
ЗАГРУЗИТЬ ИГРУ

Для загрузки сохраненной ранее игры, укажите пункт «Загрузить игру». Выберите слот для загрузки, укажите «Принять», если Вы желаете загрузить игру или «Отмена», если хотите закрыть панель загрузки и выйти в главное меню.

НАСТРОЙКА ИГРЫ

Опции настройки позволяют настроить установки и управление игры на усмотрение игрока. Панель настроек содержит подразделы:

ВИДЕО



Тени от персонажей: включить для персонажей проекционные тени от источников света.

Тени от объектов: включить для объектов проекционные тени от источников света.

Мягкие тени: включить сглаживание краев теней.

Качество теней: ползунок, регулирующий качество теней, отбрасываемых персонажами. Влево: тени от персонажей хуже, вправо – лучше. Для минимальной конфигурации компьютера рекомендуется уменьшать качество теней.

Детальные текстуры: включить отображение детальных текстур.

Зеркала: эта опция включает в игре зеркала и зеркальные поверхности. Для минимальной конфигурации компьютера рекомендуется их выключить.

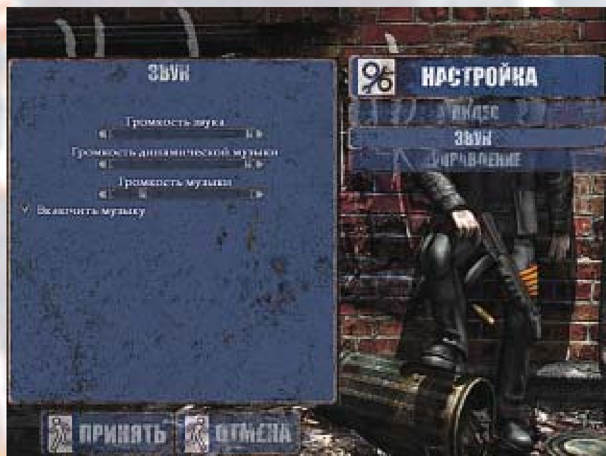
Тени от облаков: включить на земле проекционные тени от облаков.

Растительность: показывать растительность в игре. Для минимальной конфигурации компьютера рекомендуется выключить эту опцию.

Анимация растительности: включить анимацию растительности.

Гамма-коррекция – ползунок, регулирующий уровень яркости экрана монитора в игре.

ЗВУК



Громкость звука: ползунок громкости воспроизведения звука в игре.

Громкость динамической музыки: ползунок громкости динамического звукового сопровождения в игре.

Громкость музыки: ползунок громкости воспроизведения динаической фоновой музыки в игре.

Включить музыку: включить или выключить воспроизведение музыки в игре.

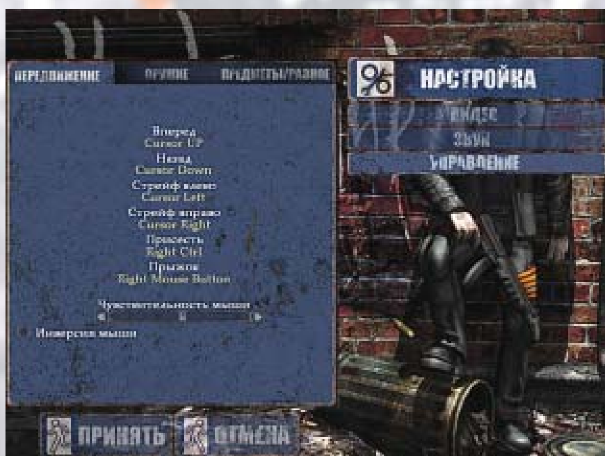
УПРАВЛЕНИЕ

В этом подразделе Вы можете настроить управление на свое усмотрение.

Для переназначения клавиш необходимо указать нужную клавишу и нажать соответствующую ей кнопку.

Параметры управления разделены на три закладки:

Передвижение – настройка клавиш параметров перемещения. В квадратных скобках указана раскладка по умолчанию.

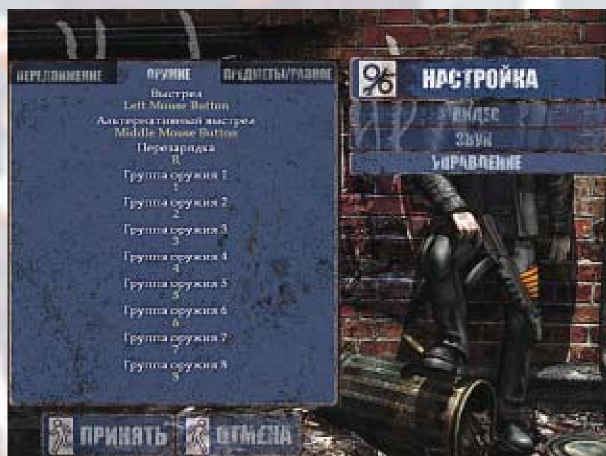


Вперед (Cursor UP)	идти, плыть вперед
Назад (Cursor Down)	идти, плыть назад
Стрейф влево (Cursor Left)	бежать боком влево, глядя вперед
Стрейф вправо (Cursor Right)	бежать боком влево, глядя вперед
Присесть (Right Control)	присесть
Прыжок (Right Mouse)	прыгать, всплывать или забираться по лестницам

Чувствительность мыши – ползунок, меняющий чувствительность мыши в игре

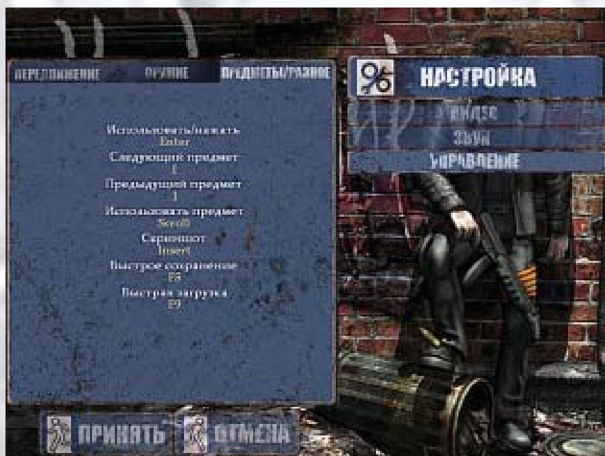
Инверсия мыши – чекбокс, меняющий направление поворота и наклона линии взгляда в игре

Оружие – настройка клавиш управления оружием. В скобках указана раскладка по умолчанию.



Выстрел (Left Mouse)	вести огонь, атаковать оружием ближнего боя, бросить гранату
Альтернативный выстрел (Middle Mouse)	атаковать дополнительным видом огня
Перезарядка (R)	перезаряжает оружие
Группа оружия (1-8)	открывает для выбора соответствующую группу оружия

Предметы/Разное – настройка управления предметами. В скобках указана раскладка по умолчанию.



Использовать/Нажать (Enter)	использовать внешний предмет, нажать на кнопку или рычаг
Следующий предмет ([ )	показать следующий предмет из инвентаря
Предыдущий предмет ( ])	показать предыдущий предмет в инвентаре
Использовать предмет (U)	использовать предмет из инвентаря
Скриншот (Insert)	сохранить скриншот в папку SSHOTS в корневой директории игры

Укажите «Принять», если Вы желаете сохранить текущую конфигурацию, или «Отмена», если хотите закрыть панель настроек и выйти в главное меню.

РАЗРАБОТЧИКИ

Здесь можно посмотреть список тех, кто разрабатывал эту игру.

ВЫХОД

Этой опцией осуществляется выход в Windows.

Если Вы открыли главное меню во время игры, вернуться назад в игру можно нажав клавишу Escape или иконку с изображением мишени в правом нижнем углу экрана.

ИГРА

ОСНОВНЫЕ ПЕРСОНАЖИ



Стивен Гейст

Бывший солдат-контрактник, ныне бармен в одном из баров на окраине города.



Лин Бродман

Бывшая подруга Стивена. Страдает от наркотической зависимости, один из адептов Церкви Нового Рассвета.



Алекс Хаксли

Глава Церкви Нового Рассвета. Известен своим эксцентричным поведением, демонстрируемым на людях. Среди адептов Церкви Нового Рассвета считается святым.



Алан Драфт

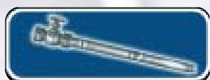
Агент Интерпола, которого спешно вызвали из Женевы для работы над делом о беспорядках, вызванных адептами Церкви Нового Рассвета.

Генри Альфред Коул

Создатель технологии разделения души и тела.

ОРУЖИЕ

ХОЛОДНОЕ ОРУЖИЕ

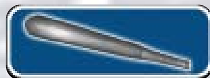


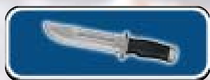
Кусок трубы: никогда не лезь в трущобы без хоть какого-то оружия.

Режим огня 1: удар

Бейсбольная бита: излюбленное оружие уличной шпаны.

Режим огня 1: удар





Нож: подходит как для свежевания, так и для резки незадачливой дичи.

Режим огня 1: удар

Мясницкий тесак: оружие маньяков номер один в мире.

Режим огня 1: удар





Мачете: создан для рубки тростника, но также подходит для рубки рук или ног.

Режим огня 1: удар

ПИСТОЛЕТЫ



Пистолет Walther P99la: полуавтоматический пистолет, созданный для полиции

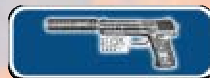
Режим огня 1: полуавтоматический, одиночные выстрелы

Режим огня 2: полуавтоматический, неприцельный огонь

Пистолет с глушителем H&K SOCom MK 23: полуавтоматический пистолет с глушителем

Режим огня 1: полуавтоматический, одиночные выстрелы

Режим огня 2: полуавтоматический, неприцельный огонь





Револьвер Colt Python MK2: револьвер крупного калибра

Режим огня 1: одиночные выстрелы

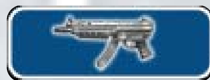
АВТОМАТИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ



Дробовик H&K CAWS-M: автоматический дробовик. Создан как штурмовое оружие спецназа для использования на коротких и средних дистанциях.

Режим огня 1: автоматический, одиночные выстрелы

Режим огня 2: автоматический, очереди по три патрона



Автомат H&K MP6: пистолет-пулемет. Скорострельный и точный.

Режим огня 1: автоматический, очередь

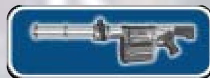
Режим огня 2: автоматический, очереди по три патрона



Автомат Калашникова AK-117G: потомок знаменитого AK-74

Режим огня 1: автоматический, очередь

Режим огня 2: стрельба из подствольного гранатомета

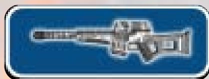


Тяжелый пулемет M249 mod 7.62: Четырехствольный штурмовой пулемет созданный из новейших композитных материалов

Режим огня 1: автоматический, очередь

Режим огня 2: автоматический, очередь, максимальная скорострельность

СНАЙПЕРСКОЕ ВООРУЖЕНИЕ



Лазерная винтовка I-Stell 3K

Хват: двуручный

Режим огня 1: одиночный

Режим огня 2: включение оптики

ТЯЖЕЛОЕ ОРУЖИЕ



Плазменное ружье HRPM plasma

Экспериментальный образец. Точные данные не установлены.

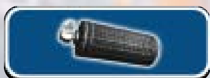


Реактивное ружье Shtall-GMR7k: Гиро-ракетный карабин – современная версия устаревших барабанных гранатометов.

Режим огня 1: полуавтоматический, одиночные выстрелы

Режим огня 2: автоматический, очередь по три патрона

ВЗРЫВЧАТКА



Ручная граната: оружие, не претерпевшее существенных изменений за последнюю сотню лет

Режим огня 1: бросил и забыл

АРТЕФАКТЫ

Артефакты – это предметы, иногда попадающиеся Стивену в его скитаниях. Неизвестно, откуда они взялись и кто их создатель, но то, что они обладают интересными свойствами – несомненно. Если эти свойства обнаружить, то можно получить значительный перевес над противником.
Известно также, что этих артефактов 19.

ЭКРАН ИГРОКА (ЭИ)

ИНДИКАТОР СОСТОЯНИЯ ИГРОКА

В левом нижнем углу экрана находится индикатор состояния, показывающий красным цветом текущее значение здоровья и серым цветом – текущий уровень брони. Если показатель брони снизился до нуля, вы становитесь более уязвимым и начинаете терять больше здоровья, когда по вам попадают.

ИНДИКАТОР ОРУЖИЯ И БОЕПРИПАСОВ

В правом нижнем углу находится индикатор оружия, показывающий иконку текущего оружия и количество боеприпасов к нему. Под ним находится счетчик зарядов в магазине текущего оружия. Если оружие обладает альтернативным режимом огня, требующим заряды отличные от зарядов основного огня, индикатор оружия и боеприпасов отображает также количество боеприпасов и счетчик зарядов в магазине для этого режимам огня. Для холодного оружия отображается только иконка текущего оружия. Когда магазин текущего оружия опустошается, происходит его автоматическая перезарядка. Также можно перезарядить оружие клавишей Перезарядка.



СМЕНА ОРУЖИЯ

В верхней части экрана находятся иконки оружия, которое игрок может носить с собой. Оружие разбито на группы, переход в нужную группу осуществляется клавишами 1 – 8, переход внутри группы осуществляется повторным нажатием клавишу группы. Непосредственно выбор оружия осуществляется нажатием на клавишу Выстрел.

АРТЕФАКТЫ

Если Вы нашли на уровне какой-либо артефакт, то он помещается в инвентарь, и его можно использовать. Для этого используйте клавиши Следующий предмет и Предыдущий предмет для смены артефактов в инвентаре. В левом верхнем углу экрана загорится иконка текущего артефакта, его активация производится клавишей Использовать предмет.



ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

ВНИМАНИЕ!

Перед тем, как с нами связаться, убедитесь, пожалуйста, что вы просмотрели наш сайт в поисках возможного решения проблемы и прочитали файл помощи, который находится на диске.

Если, тем не менее, вы решили связаться с нами, для того, чтобы помочь вам, нам будет необходима следующая информация о вашем компьютере.

- Тип процессора и его частота
(например, Intel Pentium II, 333 MHz)
- Объем оперативной памяти
(например, 128 MB)
- Марка CD-ROM и его скорость
(например, Plextor 32x)
- Тип звуковой карты
(производитель, модель и версия драйвера)
- Тип графической карты
(производитель, модель и версия драйвера)
- Тип 3D-акселератора
(производитель, модель и версия драйвера)

Эту информацию вы можете получить следующим образом:

Щелкните правой кнопкой мыши по значку «Мой компьютер» на рабочем столе вашего компьютера и выберите пункт «Свойства системы». На экране «Свойства системы» вы увидите необходимую информацию: тип операционной системы вашего компьютера (версия Windows), объем памяти (RAM) и тип процессора. Запомнив или записав данную информацию, вернитесь в директорию «Мой компьютер».

В появившемся окошке выберите название диска, на который была установлена игра, и щелкните по нему правой кнопкой мыши. В появившемся меню выберите пункт «Свойства».

На экране, который вы увидите, вам нужно найти общую емкость жесткого диска и количество свободного места на нем.

Извините, НО за проблемы, связанные с конфигурацией компьютера, некорректной работой программ других производителей и конфликтами с предварительно установленными пиратскими версиями компания «Бука» ответственности не несет.

Для получения ответов на конкретные вопросы по прохождению игры необходимо являться зарегистрированным пользователем, а также указывать фамилию и регистрационный номер в письме.

С удовольствием вам ответим!

Связаться со службой техподдержки вы можете по:

Адресу: Россия, Москва, 115230, Каширское шоссе, 1, строение 2

Телефону: +7 (095) 111-51-56 с 10.00 до 15.00 с понедельника по пятницу

E-mail: help@buka.ru

Internet: http://www.buka.ru/cgi-bin/show_more.pl?option=Techsupport

Наш форум: http://www.buka.ru/phpBB2/

* Внимание: Перед тем, как позвонить, сядьте, пожалуйста, рядом со своим компьютером.
Ваш компьютер должен быть включен и находиться в рабочем состоянии (т.е. не сразу после «зависания»).

АВТОРЫ

КОМПАНИЯ «ОРИОН»:

РУКОВОДИТЕЛЬ ОТДЕЛА РАЗРАБОТОК:
Николай Худенцов

РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА:
Илья Исайкин

ВЕДУЩИЙ ПРОГРАММИСТ:
Николай Худенцов

ВЕДУЩИЙ ДИЗАЙНЕР:
Алексей Пастушков

ПРОГРАММИРОВАНИЕ ФИЗИКИ:
Аркадий Юдаев

СБОРКА ИГРЫ:
Дмитрий Лобов

ДИЗАЙН УРОВНЕЙ:
Алексей Пастушков
Витаилий Смольянинов
Эдуард Михалев
Денис Коновалов
Илья Исайкин

СЦЕНАРИЙ И ДИАЛОГИ:
Алексей Гельман
Илья Исайкин
Алексей Пастушков

МОДЕЛИРОВАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ:
Сергей Хатенков

МОДЕЛИРОВАНИЕ ПРЕДМЕТОВ:
Евгений Павлухин
Ирина Евлахова

АНИМАЦИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ:
Дмитрий Северинов
Николай Левадный
Дмитрий Соболев

ЗВУК:
Илья Исайкин

МУЗЫКАЛЬНОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ:
Андрей Першин

2D ГРАФИКА И ДИЗАЙН:
Евгений Лащев
Денис Гречко
Сергей Шишкин

ВЕБ-ДИЗАЙН:
Алексей Пастушков
Евгений Лащев
Илья Исайкин

ВЕБ-ПРОГРАММИРОВАНИЕ:
Елена Абрамова

ОТДЕЛЬНОЕ СПАСИБО
Алексей Костюк
Игорь Минин

АКТЕРЫ ОЗВУЧАНИЯ:
Полонский Дмитрий
Кутасов Сергей
Васьков Михаил
Алексеев Алексей
Розенберг Михаил
Финягин Андрей
Иксанов Рушан
Литвинов Иван
Лавигин Сергей
Щербачева Полина
Аугшкан Татьяна
Никонова Жанна
Шолохова Наталья

Запись сделана на студии «VOX»

КОМПАНИЯ «БУКА»

ПРОДЮСЕРЫ:
Иван Мороз
Артем Чуканов

СТАРШИЙ ПРОДЮСЕР:
Иван Мороз

МЕНЕДЖЕР ПО ПРОДВИЖЕНИЮ ПРОДУКТА:
Алексей Писклюков

ТЕХНИЧЕСКИЙ ЭКСПЕРТ:
Роман Потапкин

ЭКСПЕРТ ПО ЗВУКУ:
Руслан Дмитриев

ХУДОЖНИКИ-ДИЗАЙНЕРЫ:
Санан Ушанов
Даниелла Климашевская

ВЕРСТКА РУКОВОДСТВА ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ:
Марина Дашкова
Степан Илличевский

PR-МЕНЕДЖЕР:
Алексей Пастушенко

АССИСТЕНТ ПРОДЮСЕРА:
Николай Сафронов

МЕНЕДЖЕР ПО НОВЫМ КОМАНДАМ:
Артем Чуканов

КООРДИНАТОР БЕТА-ТЕСТИРОВАНИЯ:
Александр Пак

СТАРШИЙ ТЕСТЕР:
Екатерина Мышенко

ТЕСТЕРЫ КОМПАНИИ «БУКА»:
Алексей Пешехонов
Иван Райнов
Иван Рид
Кирилл Бестемьянов

ТЕСТЕРЫ:
Игорь Покровский
Антон Епишин
Михаил Матюшов
Денис Панкратов
Евгений Попов

МЕНЕДЖЕР ПО ПРОДАЖАМ:
Елена Антонова
Максим Алексеев
Ольга Полковникова
Евгений Самсонов
Валерий Тихвинский

ТОРГОВЫЙ МАРКЕТИНГ:
Александр Кочетков
Татьяна Васекина
Ирина Белозерова
Павел Григорьев
Наталья Анкундинова
Светлана Самсонова
Лариса Евдокимова

КОММЬЮНИТИ-МЕНЕДЖЕР:
Александр Ковалев

ЭКСПЕРТНЫЙ СОВЕТ:
Максим Н. Михалев
Максим С. Михалев
Иван Мороз
Татьяна Устинова
Виталий Харитоненко

ЮРИДИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА:
Георгий Виталиев

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА:
Максим Вахитов

ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ДИРЕКТОР:
Игорь Устинов

ФИНАНСОВЫЙ ДИРЕКТОР:
Марина Равун

РУКОВОДИТЕЛЬ ОТДЕЛА МАРКЕТИНГА:
Максим Н. Михалев

РУКОВОДИТЕЛЬ КОММЕРЧЕСКОГО ОТДЕЛА:
Татьяна Устинова

РУКОВОДИТЕЛЬ ОТДЕЛА РАЗРАБОТОК:
Александр Михайлов

ОТДЕЛЬНОЕ СПАСИБО:
Ивану Бунакову
Теодору Продану
Алле Пашутиной
Ирине Изотовой

ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ О ПЕРЕДАЧЕ НЕИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫХ ПРАВ НА ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРОГРАММНОГО ПРОДУКТА

«ЧИСТИЛЬЩИК»

УКАЗАННАЯ ПРОГРАММА (далее – Программа) охраняется законодательством Российской Федерации об авторском праве, международными договорами, конвенциями об авторском праве и иными законами. Названная программа передается вам для использования на условиях настоящего Договора. Компания «Бука» предоставляет вам неисключительные, непередаваемые ограниченные права, т.е. простую лицензию на использование одного экземпляра Программы на одном компьютере (персональной ЭВМ). Все права интеллектуальной собственности, связанные с Программой (включая, но не ограничиваясь, видео-, аудио- и иными материалами, входящими в ее состав), а также права на любые ее копии и экземпляры принадлежат компании «Бука» или ее лицензиарам.

ВЫ НЕ ИМЕЕТЕ ПРАВА И НЕ ДОЛЖНЫ: Создавать копии Программы за исключением единственной резервной копии. Продавать, сдавать в аренду, наем, передавать по авторскому договору (лицензии), распространять или каким-либо иным способом, передавать или делать доступной для любого другого лица экземпляры Программы в целом или по частям, а равно использовать Программу или любую ее часть в коммерческих целях. Осуществлять в отношении Программы в целом или любой ее части «обратное проектирование», т.е. восстанавливать исходный текст (код), модифицировать, декомпилировать, дизассемблировать или создавать с их помощью производные работы. Удалять, дезактивировать или иным образом изменять любые указания на правообладателя, содержащиеся в самой Программе или иным образом связанные с ней. Экспортировать или реэкспортировать экземпляры Программы или ее копии и адаптированные варианты, нарушающие любые экспортные или иные ограничения, содержащиеся в законодательстве РФ.

ОГРАНИЧЕННАЯ ГАРАНТИЯ. Компания «Бука» гарантирует первоначальному приобретателю (покупателю), что носитель, на котором записана Программа, не содержит физических дефектов и сохраняет работоспособность в течение как минимум 60 дней со дня приобретения. Если в течение 60 дней с даты приобретения обнаружится, что носитель Программы содержит дефекты, компания «Бука» обязуется бесплатно заменить такой носитель в течение указанного срока со дня приобретения экземпляра Программы с оплатой почтовых расходов при условии предоставления подтверждения даты покупки и только в том случае, если компания «Бука» продолжает производить указанную Программу. В случае, если Программа снята с производства, компания «Бука» имеет право заменить Программу на аналогичную программу с равной или более высокой стоимостью. Данная гарантия распространяется исключительно на носители Программы, распространяемые компанией «Бука», и неприменима в случае, если дефект возник в результате механического повреждения, неправильного обращения или небрежности покупателя. Любые гарантии, предусмотренные законодательством, ограничиваются указанным выше 60-дневным сроком.

ПРИ ВОЗВРАТЕ Программы для замены по гарантии, пожалуйста, присылайте компакт-диски Программы в защитной упаковке с приложением:

(1) копии чека с указанием даты покупки;

(2) вашего имени и обратного адреса, в машинописном виде или четко написанных от руки либо отпечатанных на принтере;

(3) краткого описания дефекта и проблем, которые вы выявили, а также сведений об операционной системе и аппаратуре, на которой вы запускали Программу.

НАСТОЯЩИЙ ДОГОВОР может быть расторгнут автоматически, если окажется, что вы не способны выполнять его условия и требования. В этом случае вы должны уничтожить на своем компьютере все копии Программы и все ее составные части.

ЕСЛИ ВЫ НЕСОВЕРШЕННОЛЕТНИЙ, ПОЖАЛУЙСТА, ПОКАЖИТЕ ЭТО СОГЛАШЕНИЕ РОДИТЕЛЮ ИЛИ ОПЕКУНУ ПЕРЕД УСТАНОВКОЙ ИЛИ ДРУГИМ ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ДАННОГО ПРОДУКТА.